TOP GAMES para PC

5



El máximo nivel en juegos para PC

TOP GAMES

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Coordinación editorial e informática: Emiliano Sobel
Coordinación de la producción: Esther Culubret
Servicios editoriales: Llum L. Pijuán

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s / n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa con Disquete: 84-487-0602-1
ISBN Obra completa con CD ROM: 84-487-0603-X
Depósito legal: B. 16.952/1995

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
Avda. Camino de lo Cortao, 21 - Nave 5
Polígono Industrial Sur
San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid
(91) 653 94 50
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
Dpto. de Suscripciones de Ediciones Altaya, S.A.
Apartado de Correo 590 F.D. - 08080 Barcelona
Tel. y Fax (93) 414 04 25

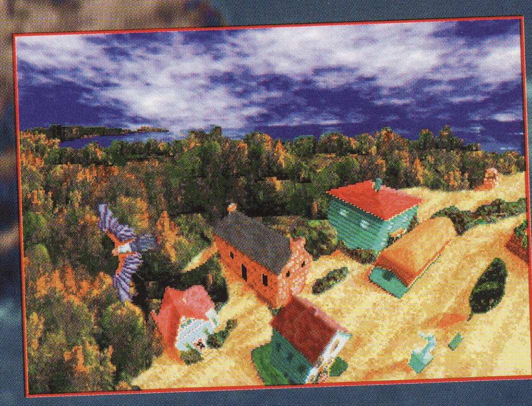
TOP GAMES se compone de 15 juegos para PC y CD ROM, de 15 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden encuadernarse con las tapas que saldrán a la venta junto al fascículo 15.



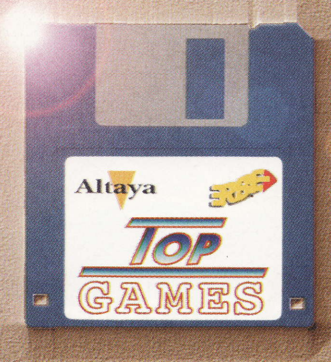


Mi nombre es Parker, John Parker. Mi trabajo como redactor me obliga a veces a enfrentarme a misterios sin resolver, situaciones desconocidas y en ocasiones a grandes peligros... pero desde luego, jamás pensé que la aventura que me esperaba en el pequeño pueblo de Illsmouth iba a resultar tan aterradoramente increíble. Todavía recuerdo aquellos tres días en la villa costera, tres días que marcarían mi vida para siempre. Todo empezó hace setenta y seis años; el cometa Halley apareció en el cielo y un prestigioso científico enloqueció. Yo sólo pretendía aclarar aquel turbio asunto, pero todo se complicó.









VERSIÓN DISQUETE

Inserta el primer disquete y ejecuta el programa TATOU. Irán apareciendo varios menús en los que, con la ayuda de las teclas del cursor y de la tecla ENTER, o bien, directamente pulsando la tecla de función correspondiente a la opción que queramos escoger, se configura el juego.

El programa preguntará por el tipo de tarjeta de sonido para reproducir la música (Sound Blaster, Sound Master II, AdLib y Sound Master +), después la tarjeta para los efectos de sonido (Sound Blaster con canal de DMA, Sound Blaster sin DMA, Sound Master II, Internal Voice Master, Sound Source, Buzzer -altavoz- sólo en equipos 386DX o superior y Sound Master +).

Luego pregunta por el tipo de teclado que usas (fíjate en las seis primeras teclas que hay a la derecha del tabulador), hay tres tipos: AZERTY, QWERTY y QWERTZ. Selecciona ahora la opción "Instalación en disco duro" del menú principal y confirma el directorio en donde quieres que se instale el juego o teclea uno nuevo. Ahora empezará a realizarse la copia de los disquetes al disco duro.

Una vez finalizado el proceso de copia selecciona la opción "Juego" para empezar a jugar.

REQUISITOS MÍNIMOS

Procesador 80286.
Al menos 560Kb de memoria base libre.
Tarjeta VGA con 256 colores.
Unidad de disco duro con 8Mb libres.

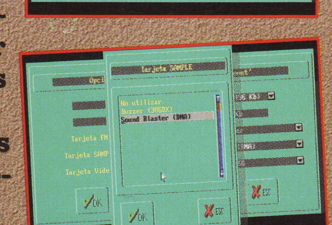
REQUISITOS RECOMENDADOS

Procesador 80486.
1Mb de RAM.
Tarjeta gráfica SVGA.
Tarjeta de sonido.

VERSIÓN CD-ROM



Inserta el CD-ROM y ejecuta el programa INSTALL. Aparecerá un menú de selección del idioma para la instalación y el juego. Después verás el menú de instalación y configuración del juego. Tiene cuatro opciones: instalar, opciones, idioma y salir. Seleccionando "Opciones" y después "Opciones materiales" puedes configurar el hardware, la tarjeta para la música del juego y después la que vas a emplear para reproducir las voces y los sonidos del juego.



Una vez hechas estas selecciones se puede proceder a instalar el juego.

Este juego necesita muy poco disco duro libre para instalarse ya que el juego en sí se ejecuta desde CD-ROM, pero es muy aconsejable tener al menos 1Mb libre para grabar partidas.

El programa te propone un directorio para instalar el juego, pero puedes cambiarlo.

Una vez finalizado el proceso de copia el programa da un aviso y sale al indicador del sistema operativo. Para poner en marcha el juego debes teclear SHADOW en la unidad de CD-ROM.

Si a pesar de tener suficiente memoria el juego no funciona correctamente por problemas de memoria prueba a poner en el fichero CONFIG.SYS esta línea:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE D=64

REQUISITOS MÍNIMOS

Procesador 80386/16MHz.
2Mbs de RAM (560Kb libres en memoria base y al menos 512Kb de EMS).
Tarjeta VGA con 256 colores.
Unidad de disco duro.
Controlador MSCDEX versión 2.2 o superior.

REQUISITOS RECOMENDADOS

Procesador 80486/33MHz.
Tarjeta gráfica SVGA.
Tarjeta de sonido.
Ratón.



¿CÓMO

EL MOVIMIENTO

El protagonista de este juego puede desplazarse en cualquier dirección. El control se lleva a cabo con el teclado o el ratón (éste último sólo en la versión CD-ROM).

Teclado: Basta con utilizar los cursores de dirección para mover al personaje.

Ratón: Coloca el ratón junto al personaje, mueve la flecha que aparece en pantalla hasta que indique la dirección que quieres seguir y pulsa entonces el botón izquierdo del ratón.

Además, mientras estés fuera de los edificios y te mantengas dentro de los límites del pueblo, podrás usar el sistema de movimiento rápido, que en realidad es el acceso al mapa del pueblo (usa la tecla "M" tal como explicamos más adelante). En él puedes utilizar las teclas del cursor de dirección para ir hacia donde desees o bien mover el ratón y pulsar el botón izquierdo encima del lugar seleccionado.

LAS ACCIONES

John Parker es capaz de realizar varias acciones durante el juego: hablar con otros personajes, usar y coger los objetos que se irá encontrando, mirar, etcétera.

Teclado: Cualquier acción puede realizarse mediante la barra de iconos del menú de acciones o bien pulsando su tecla asociada.

Para acceder a la barra de iconos basta con pulsar la tecla TAB. Si estás en una acción automática espera a que termine. Utiliza los cursores para situar el recuadro amarillo en la acción requerida y entonces pulsa ENTER.

Ratón: Con el botón derecho harás aparecer la barra de iconos, después desplaza el cursor hasta seleccionar el icono apropiado. Ahora pulsa el botón izquierdo y lo activarás.

OTRAS TECLAS

ESC: sirve para parar la introducción del juego y empezar a jugar. También sirve para cerrar una opción de la barra de iconos.

RETURN: sirve para acceder más rápidamente al siguiente fragmento de texto.

P: sirve para detener la acción del juego. Para reanudarla bastará con pulsar cualquier tecla.



EN EL MUSEO

En las últimas páginas encontrarás información sobre el Museo de Lovecraft, un lugar sumamente interesante con el que ampliar conocimientos acerca de este renombrado escritor de principios de siglo. La visita al museo es en realidad un programa adicional e independiente del propio juego, pero sólo está disponible en la versión CD-ROM. Se ejecuta cargando el programa MUSEUM que encontrarás en el directorio raíz del CD-ROM.

Cuando estés dentro del museo tendrás visible la barra de iconos, pero sólo puedes utilizar la opción de MIRAR y la de acceso al PANEL DE CONTROL, ya que son las únicas que permanecen activas. El movimiento es igual que en el juego, tanto con teclado como con ratón.

¿...JUGAR?

LA BARRA DE ICONOS

HABLAR: (tecla "T")

Conversas con algún personaje del juego, respondes, gritas o hablas en voz alta. Las frases que dice tu personaje siempre aparecerán en color naranja. Sólo puedes elegir una frase de entre varias que se te muestran en la pantalla. Selecciona la que creas más conveniente usando las teclas cursor arriba y abajo y después la tecla ENTER, ésa será la que el personaje diga.

USAR UN OBJETO: (tecla "U")

Deberás seleccionar primero un objeto de la lista de objetos.

COGER UN OBJETO: (tecla "G")

Recoges cualquier objeto que te encuentres durante el juego, siempre que pueda ser llevado. Cuando tu personaje vea un objeto aparecerá una línea de puntos desde sus ojos hasta él.

MIRAR: (tecla "L")

Te permite observar con detenimiento cualquier objeto o inspeccionar el lugar en el que te encuentres.

LISTA DE OBJETOS: (tecla "O")

Sirve para saber qué objetos llevas en ese momento. Después, para seleccionar uno de los objetos mueve el cursor por la lista y pulsa la tecla ENTER. Si tenemos seleccionado un objeto aparecerá dentro de este icono.

DIARIO: (tecla "I")

Aquí es donde tu personaje irá apuntando las pistas y las cosas importantes a lo largo de todo el juego. Para pasar las hojas del diario pulsa las teclas de los cursores izquierdo y derecho.

MENÚ DE UTILIDADES: (tecla "D")

Este icono te da acceso a un sub-menú en el que podrás realizar las siguientes acciones: salvar un juego (tecla "S"), cargar uno previamente salvado (tecla "L"), acceder al panel de control, en el que podrás configurar ciertos parámetros del juego (tecla "T") y salir al indicador del sistema operativo (tecla "X").

PANEL DE CONTROL:

En él podrás cambiar el volumen de la música y el de los efectos de sonido, la velocidad de aparición del texto y la de la acción, la unidad de disco donde salvar/cargar los juegos y el idioma de los textos. Una vez hayas terminado de ajustar estos parámetros pulsa la tecla ENTER.

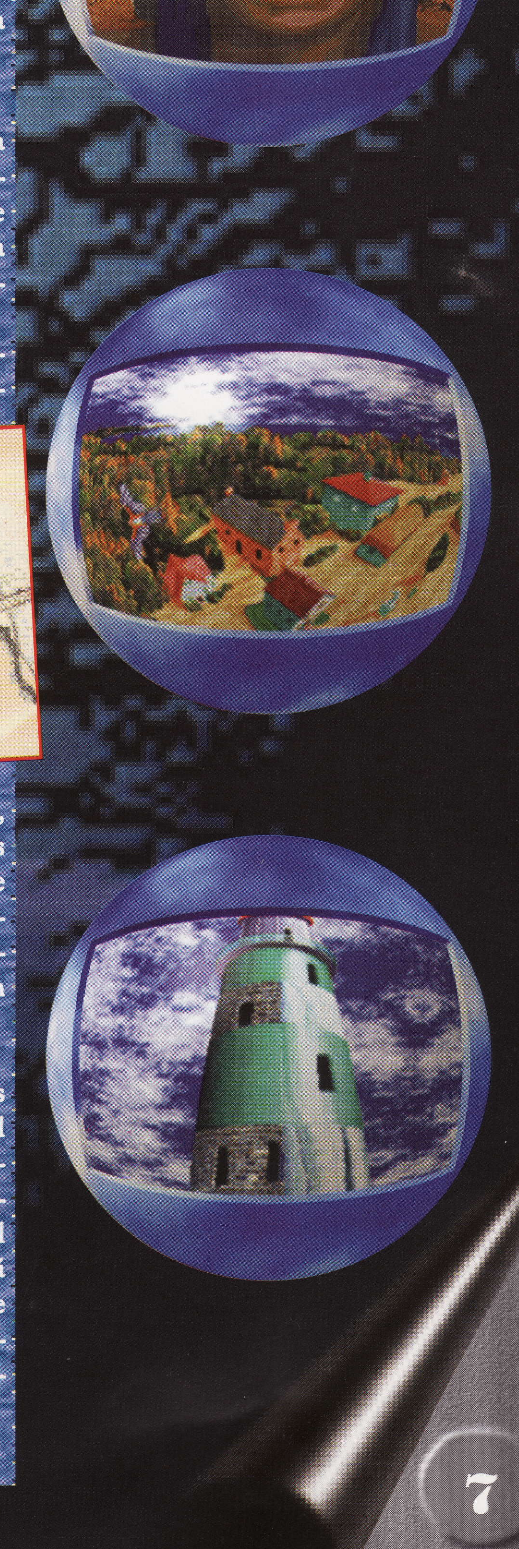
En la versión CD-ROM te encontrarás pequeñas diferencias en el panel de control (las op-

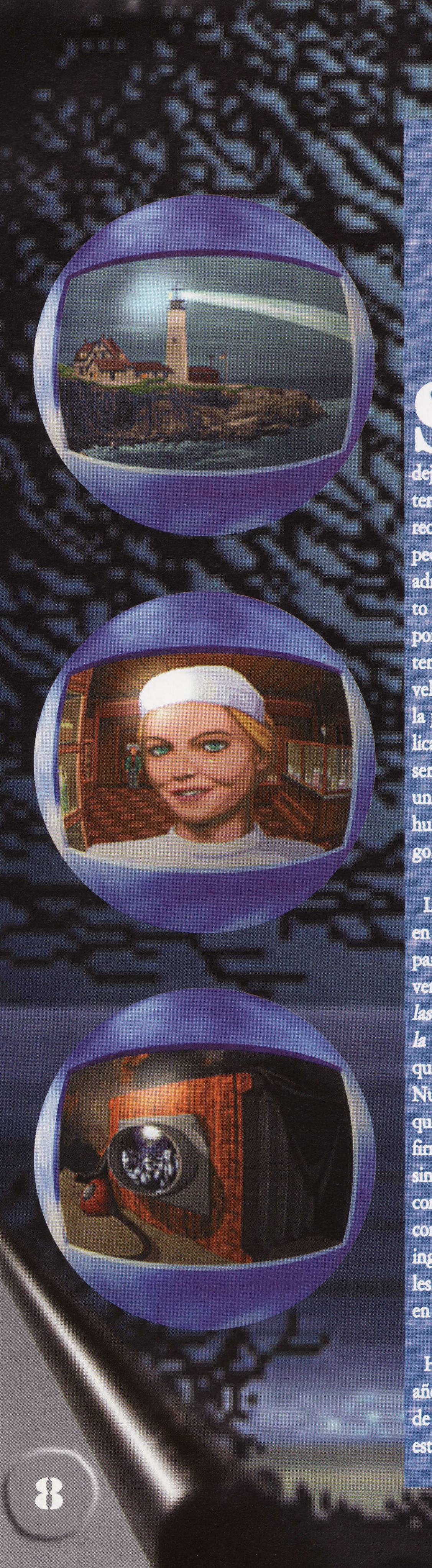


ciones disponibles son: volumen de la música, volumen de los efectos, selección entre diálogos en pantalla o hablados, velocidad del juego e idioma de los textos), así como en la barra de iconos: la opción del Diario no tiene un icono propio en esa barra, pero sin embargo sí existe un icono para el Mapa.

MAPA: (tecla "M")

Puedes usar el mapa de Illsmouth cuando estés fuera de un edificio y dentro de los límites del pueblo. Usa los cursores para mover a tu personaje y cuando se encuentre en la posición adecuada dentro del mapa (aparece el nombre del lugar), pulsa la tecla ENTER y el personaje irá directamente a colocarse frente al edificio que hayas seleccionado. Sólo podrás emplear este sistema para desplazarte a lugares en los que ya hayas estado antes.





¿CÓMO

LA HISTORIA

Shadow of the Comet está en parte basada en la obra de H.P. Lovecraft, un escritor nacido en Rhode Island en 1890 que ha dejado todo un legado de relatos de terror y misterio. Aunque en vida sólo recibió las alabanzas de un pequeño círculo de amigos y admiradores, una vez muerto su fama se ha extendido por el mundo entero y la literatura fantástica actual revela una gran influencia de la particular visión de este hombre de salud delicada y enorme imaginación. Él es el creador de seres mitológicos como Cthulhu, que aparece en una pequeña novela llamada The Call of Cthulhu y que también tiene su papel en nuestro juego, Shadow of the Comet.

La historia de Shadow of the Comet comienza en 1834, cuando el científico Lord Boleskine parte hacia la costa de Nueva Inglaterra, convencido de que allí encontrará ese lugar "*donde las estrellas son más brillantes y más próximas a la Tierra*" al que se referían ciertos manuscritos que encontró en el Museo Británico. Pero en Nueva Inglaterra no sólo halló ese lugar (eso quedó probado por una serie de dibujos que confirman que los manuscritos estaban en lo cierto), sino que también halló su perdición: cuando el cometa Halley apareció, Boleskine se volvió completamente loco. De vuelta a Inglaterra fue ingresado en un hospital para enfermos mentales, junto con sus dibujos, y con el tiempo cayó en el olvido.

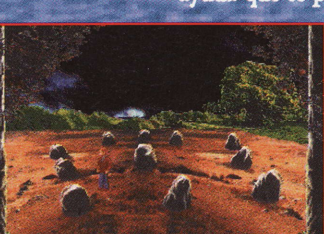
Han pasado setenta y seis años. El cometa está a punto de volver a pasar, dejando su estela marcada en el cielo. En esta ocasión John T. Parker, un intrépido joven mitad periodista mitad astrónomo, ha dedicado varios años a investigar sobre Lord Boleskine y está convencido de que aquel científico de 1834 contempló algún fenómeno inexplicable, algo que va más allá del simple paso de un cometa, algo misterioso y aterrador.

Para demostrar que está en lo cierto, se dispone a volver al punto donde Boleskine se volvió loco; convence al editor del British Scientific News para que financie la expedición y viaja hasta la península de Coldchester con su baúl, sus mapas, los dibujos de Boleskine y la intención de tomar todo tipo de fotografías que prueben su versión.

Pero en Illsmouth parece haber muy poca gente dispuesta a ayudarte... El terror y el misterio flotan en el aire. Estudias las líneas de la introducción al diario de viajes de Boleskine, líneas escritas por B. Ryder, y no entiendes una sola palabra:

"Y si la verdad durmiera bajo la superficie. Ayúdame a ahuyentar el reflejo de esta mirada que esta noche vi deslumbrado por la esperanza. En su ceguera, sólo apareció un espejo".

Te das cuenta entonces de que el misterio quizá supere lo imaginable y que posiblemente quede fuera de lo que la ciencia puede explicar; vas a tener que resolver más de un rompecabezas y decides recabar toda la información y la ayuda que te puedan dar los personajes que encontrarás en Illsmouth. Para orientarte un poco, aquí tienes una pequeña guía de los habitantes de este pueblo.



JUGAR?

LOS PERSONAJES



Mayor Andrew Arlington: Alcalde de Illsmouth, desconfiado... Rara vez está en su oficina.

Sargento Baggs: Es el guardián de la ley y el orden en el pueblo y cumple su cometido a toda costa.

Thomas Bishop: Pescador de la localidad, todos coinciden en su completa falta de personalidad.

Lord Allister Boleskine: Científico fallecido. Fue asiduo visitante de Illsmouth. Está más cuerdo ahora que ha muerto...

Dr. Cobble: Médico del pueblo y cirujano. Es el anfitrión de nuestro protagonista en esta inhóspita ciudad.

William Coldstone: Caballero de edad muy avanzada de carácter solitario y amante de la astronomía.

Jed Donahne: Un granjero al que se le suele ver por la taberna Dead Horse.

Thomas Greenwood: Uno de los habitantes más antiguos de Illsmouth; es ciego y sordomudo de nacimiento.

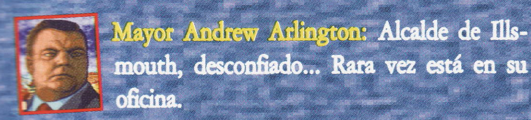
Miss Guildchrist: Es la administradora del servicio de correos de Illsmouth.

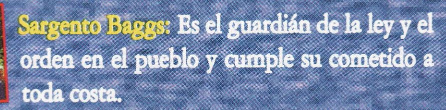
Benjamin Hambleton: Vástago de Wilbur Hambleton y tan malvado como él.

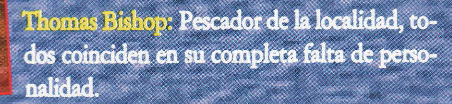
Curtis Hambleton: Hijo marginado de Jonas Hambleton. Es casi un esclavo de su hermano Wilbur.

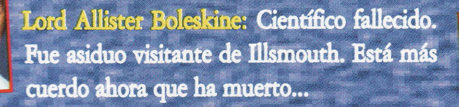
Wilbur Hambleton: Personaje misterioso, padre de Benjamin y Obed e hijo de Jonas Hambleton.

Tobías Jugg: Director del archivo de la torre. Es un experto en la historia de Illsmouth.









Jonathan Matthews: Farmacéutico del pueblo y aficionado a la fotografía.

Mary Matthews: La atractiva dependienta de la farmacia es la hija de Jonathan.

Will E. Myer: Propietaro de la tienda - mejor dicho, del almacén- de Ilsmouth.

Marackamous: Es un mago indio... al menos lo era cuando estaba vivo. Ahora...

Natawanga: Un místico indio que vive en el bosque. Algo así como un sabio.

John Parker: Valiente, generoso, inteligente... en definitiva, nuestro intrépido y esforzado héroe.

Miss Picott: Una solterona entrometida líder de la "liga antialcohólica" de la localidad y una pesadilla para muchos.

Mr. Swing: Empleado de la torre, controla el acceso hasta el Mayor Arlington.

Gloria Tilton: Una mujer de carácter apacible, sobrina de Miss Picott.

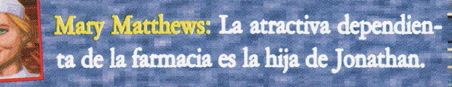
Nathan Tyler: Encargado de la vigilancia y del funcionamiento del faro.

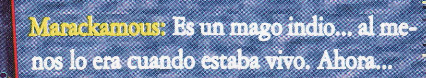
David Underhouse: Entusiasta de la cultura de los indios, tiene un apartamento encima de la oficina de correos.

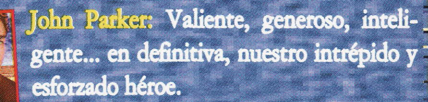
Ellen Webster: Ella es la encargada de vigilar el cementerio de la localidad.

Walter Webster: Es el hijo de Ellen y un guía improvisado en alguna ocasión.

Zeke: Propietario de la posada Dead Horse (la taberna del caballo muerto).













SHADOW OF THE COMET

Hola, yo soy Parker y éste es el relato de cómo solucioné el misterio de la isla de Illsmouth. Espero que te sea útil.

A mi llegada a la isla de Illsmouth fui recibido por mi anfitrión, el doctor Cobbles, y el alcalde de la ciudad, el señor Arlington. Comenté con este último que venía a ver la llegada del Halley (no fui muy explícito: aquel personaje no me inspiraba demasiada confianza). Acto seguido, fui conducido a mis habitaciones donde me esperaba el famoso diario de Boleskine y un telegrama con un pequeño contratiempo: no podía disponer de placas fotográficas.

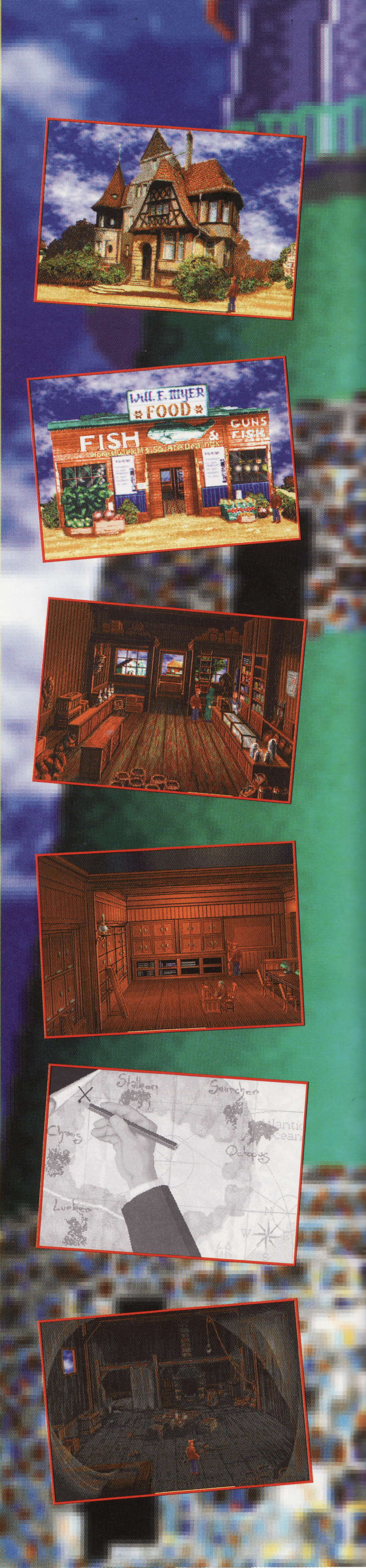
Eché un vistazo al escritorio y a mi baúl de viaje, tras lo cual me dirigí a la tienda del pueblo a comprar algo sin lo que me resulta imposible trabajar, unas placas fotográficas. Myer, el propietario de la tienda, parecía un buen tipo; me aconsejó sobre las placas que había comprado. Tras la agradable charla, me dirigí al ayuntamiento con el fin de revisar el registro civil; allí había una antigua sala con una pequeña estatua... donde Boleskine había dejado un curioso mensaje. Me adentré en la sala del registro: allí se encontraba el encargado, Tobias Juggs, un agradable personaje. Pero pese a su entretenida conversación y sus citas de Shakespeare, lo que más me interesaba allí era el libro de nacimientos de la localidad. Busqué y lo encontré en la mesa del fondo a la derecha. Cuando Juggs salió, aproveché para revisar sus archivos y de paso coger algo que seguro que iba a necesitar: una lupa.

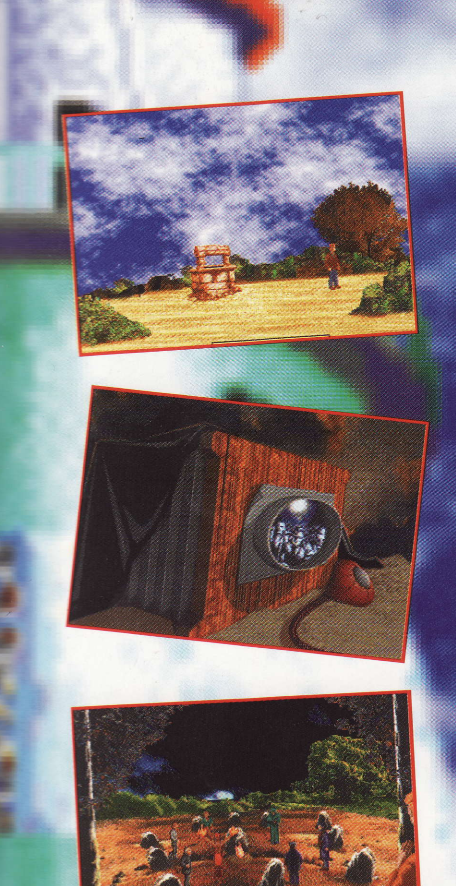
La investigación me llevaba ahora a visitar a Curtis Hambleton, en el almacén de pescado junto a los muelles. Junto a la puerta encontré una escalera de cuerda, que añadí a mi lista de objetos. Dentro del almacén, descubrí al niño que había ayudado a Boleskine en sus investigaciones; ahora era un hombre viejo y cansado. De vuelta, cuando caminaba por la plaza, descubrí a un grupo de gitanos amenazados por el celoso policía del pueblo. Defendí al grupo frente al policía, al que no debí caer muy bien, pero conseguí la amistad de los zíngaros. ¿Quién sabe? algún día podríamos encontrarnos de nuevo.

Me dirigí después a la casa de Jugg, situada al Este de la oficina de correos; allí pude ver un rifle que examinado con la lupa me desveló un importante mensaje, tras lo cual fui al estudio de Jugg y hablé con él, pensando en que sin duda debía saber más de lo que aparentaba.

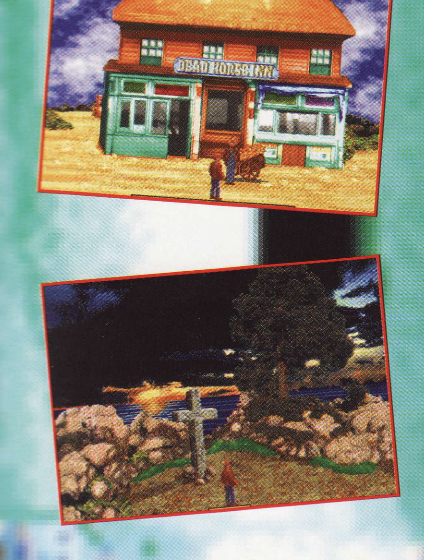
Había estado investigando de un sitio a otro, y me encontraba algo cansado, por lo que decidí pasear por el bosque; allí encontré tres ramas y una liana que podría usar más tarde, tras lo que decidí volver a mi alojamiento. Una vez allí, eché un vistazo al mapa y al dibujo que se encontraban en el baúl. El dibujo parecía ocultar cierta información, así que utilicé un truco típico: humedecí el algodón que encontré en el armario con alcohol y froté el dibujo con él; nuevas pistas surgían ante mí. Cogí entonces el mapa y marqué con una flecha el lugar que estaba buscando: Searcher era la clave esta vez.

Animado por mis nuevos descubrimientos me dirigí a la plaza por el camino de la farmacia. Antes de entrar me crucé con Myer, con quien mantuve una corta charla. Tras ello, me encaminé a la taberna: necesitaba alguien que fuera capaz de guiarme por el bosque. Una vez en la taberna, pude hablar con Cobble y con el camarero. Al parecer, la única persona que en realidad podría ayudarme era Tyler. Cuando éste llegó mantuve unas palabras con él sobre su precio... pero tras la conversación llegué a la conclusión de que Tyler no era realmente un hombre de fiar, ¡cuánta razón tuve!











Un ruido de cristales rotos rompió el caldeado ambiente de la cantina; fuera, dos muchachos estaban propinando una buena paliza al joven Webster. Me pareció una pelea injusta, así que decidí participar con el garrote que encontré en el suelo junto a la puerta: un par de golpes y los gamberros pusieron pies en polvorosa. El chico se encontraba realmente malherido, así que decidí llevarlo a la farmacia. Webster, ya curado, se mostró muy agradecido, tanto que sería él quien me ayudaría a orientarme por el bosque.

Regresé a mi habitación para ir preparando mi equipo de fotografía. Recogí la cámara, el trípode, una linterna y el telescopio. Después me fui al Ayuntamiento, donde quedé con Matthews. Al llegar vi que me estaba esperando, intercambiamos unas palabras y él se ofreció a llevarme el trípode. Me condujo a través del bosque hasta el puente de madera. Matthews se asustó por una rama que se movió sola. Tras despedirse apresuradamente se fue (se llevó mi trípode). Tuve que improvisar algo que sirviera de trípode, pero lo primero era llegar al sitio adecuado. Crucé el frágil puente de madera. Llegué al lugar señalado con la cruz de piedra y coloqué los palos que encontré en el bosque y después los até bien con la liana. ¡Ya tenía trípode!

Coloqué la cámara en el trípode improvisado y procedí a tomar



Joyas y hechizos son la mejor arma contra todo tipo de monstruos.

las fotos que tenía (primero tuve que quitarle el envoltorio a las placas). Recogí todo, pero cuando me disponía a regresar por donde había venido escuché ruidos y voces. Había gente hacia el Este, me acerqué y vi un gato negro que se metía por los arbustos. Miré aquel lugar y descubrí un pasadizo. Entré por él y con gran sorpresa vi que, en un círculo hecho con piedras, había gente reunida y un indio recitaba en voz alta lo que parecía un conjuro. Me escondí tras un árbol. Grandes llamaradas brotaron

Las alas pueden ser un medio de transporte realmente eficaz.

de sus manos tendidas hacia la luna. Apareció un búho y dejó caer un pergamino que rápidamente recogí.

En se momento el brujo indio notó mi presencia y dio la alarma. Corrí todo lo que pude pero el brujo se materializo prácticamente delante de mí. Aterrado crucé corriendo el puente y terminé perdiéndome en el bosque. No sé cómo pero llegué a mi casa y alguien me atendió.

Me despertó el doctor que me recetó unas pastillas. Recordé el pergamino pero estaba lleno de símbolos extraños y no logré descifrarlo. Tenía que ir a la farmacia a comprar las pastillas y revelar las placas. Después de hablar con el farmacéutico y de darle la receta pude revelar las placas. Tuve que usar metol, hidroquinona, metasulfito potásico y hiposulfito de sodio (todo estaba en la estantería de la rebotica). Después entre en la sala del fondo y procedí a mezclar los productos en la bandeja (primero apagué la luz) después de haber colocado las placas. Una vez reveladas pude revisar las placas. Al llegar a la tercera placa grité de terror y me desmayé. Lo que vi en aquella placa no era natural, no era de este mundo.

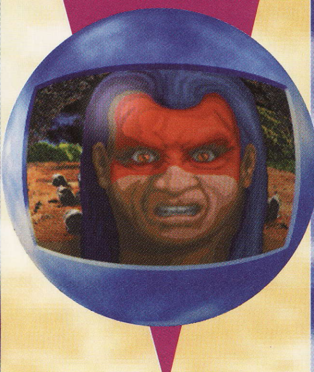
Una vez restablecido me fui a casa de Jugg, de ella salía Monk. Me resultó muy extraño así que le seguí hasta la tienda. Vi cómo Monk dejó caer una llave cerca de la caja registradora. En

cuanto se fue la cogí. Salí de la tienda y regresé a la casa de Jugg. Abrí la puerta con la llave. En la primera habitación me fijé en una estatuilla de un niño y en unas manchas de sangre. Todo estaba salpicado de sangre. Pasé a la segunda habitación donde, escondida en un viejo arcón de madera, encontré una representación de un hombre joven. En la tercera habitación me fijé en una de las vitrinas con las mariposas. Tenía en su interior una estatuilla que parece un hombre viejo. Entré en el estudio y, me fijé en tres libros: "Juventud", "El viejo y el mar" y "El hombre invisible". Sustituí cada uno de esos libros por las estatuillas del niño, del anciano y del joven respectivamente y entonces un mamparo se abrió y dejó al descubierto una habitación secreta. Al ir hacia ella vi una arruga extraña en la alfombra. Levanté el extremo de la misma y apareció una pequeña llave. Entré en la habitación y vi a Jugg tendido en el suelo en un charco de sangre. Le enseñé el pergamino y consiguió descifrar parte (trata de Cthulhu). Antes de morir me dijo que leyera el Necronomicón y una nota que había en su escritorio (tenía que leerla en mi habitación). También me dijo que evitara que se abriera la puerta que comunica a los ancianos con nuestro mundo (se abriría coincidiendo con el paso del cometa).

Recogí el libro (lo abrí con la llave pequeña). Hablaba sobre el culto a los ancianos, los antiguos dioses que gobernaron la Tierra en la antigüedad. Recogí la nota, dejé el libro y eché una ojeada a los libros de las estanterías. Regresé a mi habitación a través de la plaza del pueblo, pasando cerca de la farmacia. Allí podía leer la nota.

Me dirigí a la oficina de Correos y hablé con la señora Gilcrest sobre el mapa que vi colgado de la pared. Ella me contó que lo tenía el señor Underhouse para buscar una antigua tumba india. Subí a hablar con él y me mostró un mapa. Le conté lo de la muerte del señor Jugg y él me previno sobre el peligro que corría y me dijo que leyera el diario que el alcalde guarda en su caja de seguridad. Salí a leer ese diario y me encontré con la señorita Pickott. Aunque lo intenté, ella no me dejó su Biblia. En la tienda compré el broche, el guardapelo y algunas placas. Regresé con la señorita Pickott y le ofrecí el broche pero prefirió el guardapelo y me dejó su Biblia. Tenía varias páginas marcadas: la 303, los Evangelios según San Pablo, la 181, los Hechos de los Apóstoles y la 345, el Apocalipsis según San Juan. Entonces recordé haber leído algo sobre el Apocalipsis.

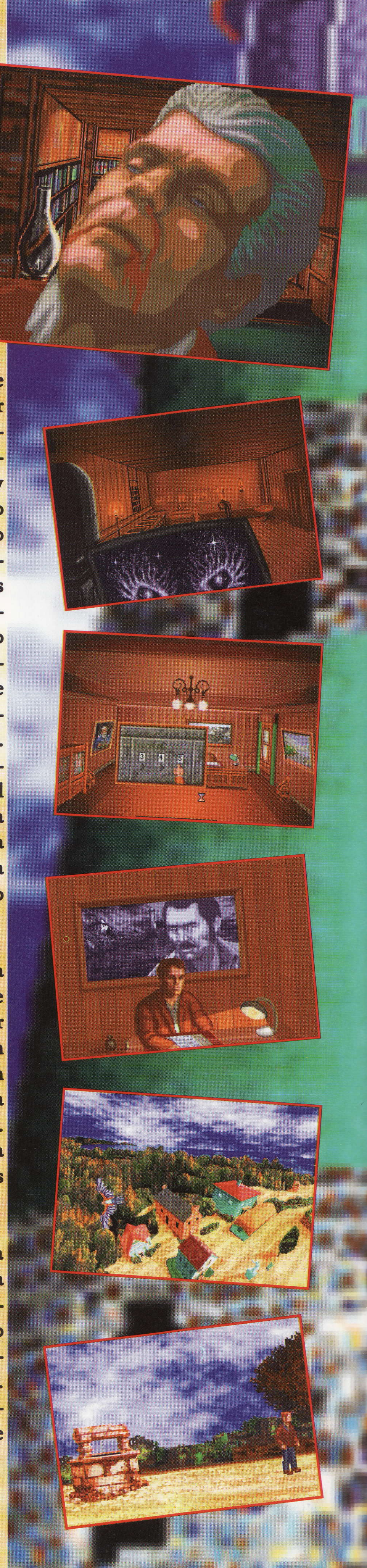
Tendrás que aprender mucho de Cthulhu para hablar con el indio.



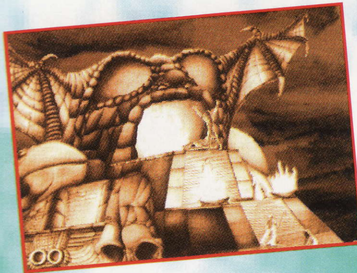
Fui al Ayuntamiento donde tuve que decirle al señor Swig que quiero ver al alcalde porque éste me había recomendado la vista que hay desde su ventana. Me dijo que el alcalde no estaba, pero al mencionarle que soy periodista me dejó pasar. Subí las escaleras y entré en el despacho. Me fijé en un armario que tenía un cuadro. Echando una rápida ojeada pude ver que dentro del falso armario estaba la caja fuerte. No sabía la combinación, pero el número de la página del Apocalipsis me sugirió una buena pista. Con ella, abrí la caja: allí había una pitillera con un resguardo de depósito y... un curioso diario.

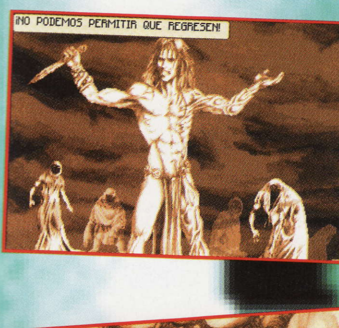
Aquel diario me reveló la auténtica personalidad de Hambleton, su interés por las artes ocultas y su relación con Narackamaus; también me enteré de la verdadera historia de Wilbur y Curtis. También hacía referencia a las estatuillas y a los conjuros que eran la clave de todo.

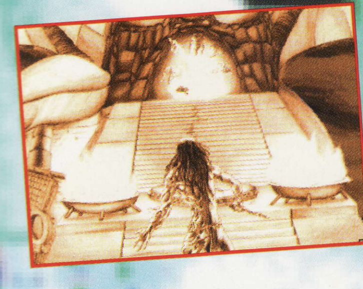
Tras averiguar quién era Hambleton, me dirigí a la oficina de correos con la intención de conseguir el envío cuyo resguardo había encontrado dentro de la pitillera. El paquete contenía un hábito exactamente igual al que

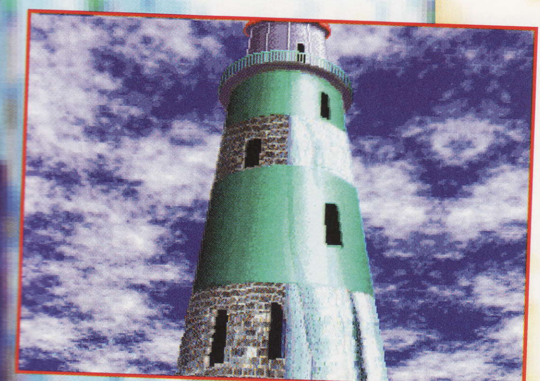








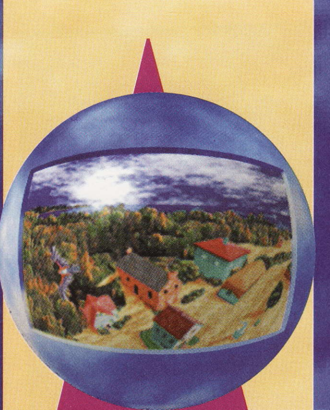




había visto en anteriores ocasiones: ese disfraz seguramente me abriría muchas puertas, así que me dirigí al pozo (en aquel lugar nadie me vería disfrazarme) y me vestí con él.

Caminando hacia la derecha volví a cruzarme con los matones de Tyler, que no me reconocieron y a los que saludé con un gruñido; acto seguido abrí las puertas para observar más de cerca el faro. Aquellas ropas ya habían cumplido su función, así que me las quité y usé la escala para subir a la elevada ventana. Una vez arriba, vi el reloj de sol (que en realidad era un mecanismo de apertura que me permitió coger las alas que escondía); también cogí la vela del pequeño farol de la pared, que pude encender con la lupa que traía conmigo. Usando la cera de la vela con las alas que había encontrado poco antes pude fortalecerlas lo suficiente para poder utilizarlas.

Las alas me permitieron salir de aquel faro, pero el aterrizaje que siguió fue realmente aparatoso, y fui a caer en el campamento de los gitanos que antes había ayudado en el pueblo. Afortunadamente fueron amables conmigo, tanto que hasta me prestaron una ayuda especial: con su bola de cristal la gitana me reveló los terribles sucesos que pertenecían al pasado más remoto del mundo. Entre las brumas del sueño, Lord Boleskine me



Para meditar, nada como pasear por el cementerio.

contó la verdad sobre la maldición de Cthulhu, los sacrificios, su auge y caída y sobre todo la historia del círculo de piedras que había visto la infausta pasada noche.

Aún aturdido me levanté y me fui al pueblo. En la oscuridad de la noche caminé hasta llegar a la farmacia; allí estaba Bishop esperando. Le pregunté qué había pasado y él me contó que el cadáver de Jugg había sido descubierto: "¡Es horrible!" comenté, aunque desde luego la muerte no me era desconocida. Antes de que se fuera, le pedí a Bishop la llave del cementerio;

Necesitarás más de un conjuro para hacer frente al mal.



necesitaba ordenar un poco mis pensamientos antes de volverme loco.

El cementerio era sobrecogedor; mientras caminaba por sus polvorientas calles descubrí una barra y una cuerda... y al final una pequeña cripta.

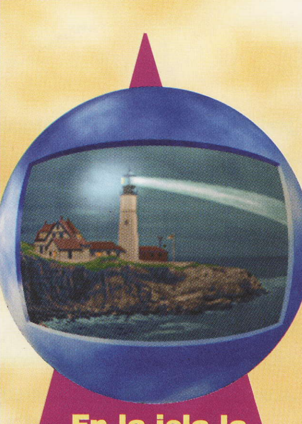
Si el cementerio era tenebroso, la cripta en la que me hallaba inspiraba verdadero pánico; diabólicas estatuas flanqueaban una puerta cerrada con llave. Decidí usar la barra de hierro en la puerta y descender al pozo que se abría ante mis ojos con la cuerda. El espectáculo era dantesco: horribles formas configuraban un nudo de pasadizos. Opté por tomar el camino del Este, donde cogí la calavera de algún desafortunado que había encontrado allí su final. No había salida, así que de nuevo fui al Oeste. Allí esquivé un murciélago (ahora no lo recuerdo con claridad, pero creo que era un vampiro sediento de sangre) y proseguí hasta otra celda donde esquivé las estacas del suelo caminando muy pegado a la pared y rodeando la sala hasta llegar a la habitación Norte, donde cogí otro cráneo.

Con ambas calaveras en mi poder me dirigí al norte desde la sala en que colgaba la cuerda; colocándolas en los pedestales pude activar el resorte que me abrió el rastrillo. Desde allí fui al Oeste y al Sur hasta la sala de las tarántulas; afortunadamen-

te no tuve que permanecer allí demasiado tiempo, ya que descubrí la trampa que elevaba el rastrillo que había hallado en la sala del ídolo.

Tras el rastrillo había una sala con cuatro losas. Las pisé una vez y me adentré por el arco de piedra mientras el rastrillo se elevaba. Desde allí fui al Este donde encontré dos estatuillas. Cuando las intercambié de sitio vi una entrada secreta y me adentré por ella. A partir de aquí, seguí un complicado camino: Norte, Oeste, Este, Este, Este, Sur, Sur (en ese punto evité una trampa), Sur, Sur y Este, donde activé la losa en el suelo. Desde aquí, Oeste, Norte, Norte, Este, Sur, Este, Sur, Sur (esperé a la izquierda del agujero y se abrió una puerta hacia el Oeste) y Oeste fueron los caminos que seguí. Accioné una losa y volví siguiendo el camino Este, Norte (esquivé el agujero), Norte, Norte (pisé cada losa). Seguí hacia el Norte donde leí de izquierda a derecha las inscripciones, sospeché que el acertijo me indicaba que debía dar tres vueltas alrededor de la mesa: estaba en lo cierto. Desde aquí, continué al Este y al Norte... Allí me encontré cara a cara con lo que parecía ser mi muerte.

Cogí las cuatro estatuas y huí tan rápido como pude de aquel lugar de podredumbre y horror, llegué hasta la cuerda y trepé a toda velocidad mientras aquel baboseante monstruo manoteaba intentando alcanzarme y eliminarme.

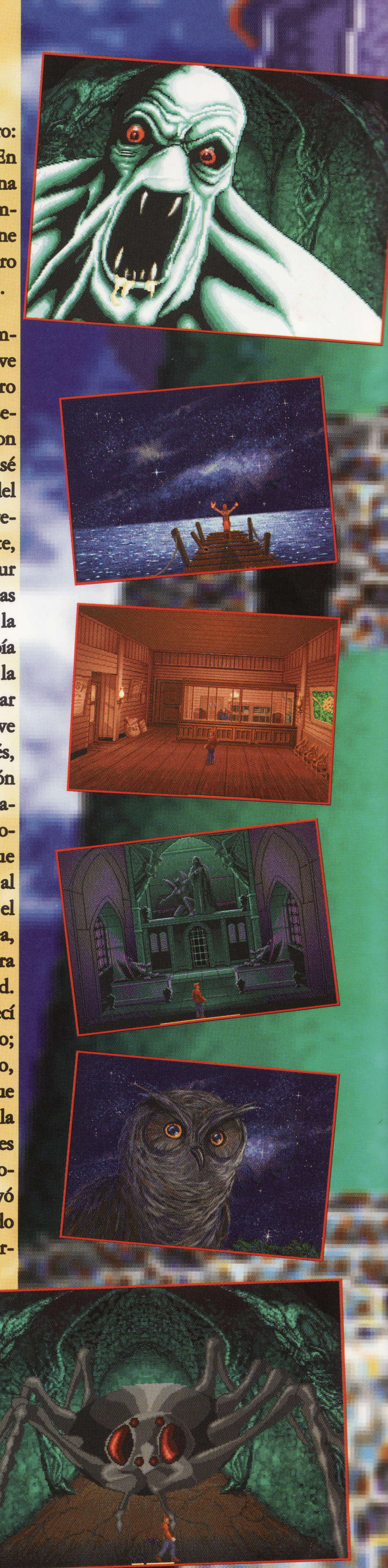


En la isla la sensación de terror es casi insoportable.

La señora Webster me recogió cuando estaba a punto de desfallecer y me dijo -tras una taza de te- las que a su parecer eran las cuatro familias que guardaban el secreto del pueblo. Incluso guardaba el esquema de un símbolo que me resultaría muy útil, una estrella. El dibujo se encontraba en el cuadro en la pared izquierda. Asustada, la señora Webster me pidió que sobre todo no visitara la casa de Hambleton. Cuando salí de su casa ya sabía lo que necesitaba para acabar con la amenaza de los ancianos.

Me dirigí inmediatamente a casa de Tyler. Allí estaba él, esperándome y profiriendo amenazas; usé la primera estatua y recité el conjuro: "¡IAE-YOG-THU-SOT!". El pánico se apoderó de Tyler y lanzó un contraconjuro, pero rápidamente anduve sobre el símbolo en el suelo y usé la estatua de nuevo. Con un grito de horror, Tyler desapareció entre una pálida nebulosa. Sin pérdida de tiempo me encaminé al granero de Arlington; quería terminar con aquella locura de una vez, así que usé la segunda estatua con él mientras declamaba el segundo conjuro: "RLA-GNA-HAS-TEP". En esta ocasión subí por una cuerda para alcanzar el símbolo. Acabé con Coldstone en su casa con el conjuro "NGH-HLU-KHU-WIG".

Para ir a la casa de Hambleton y sorprenderlo tuve que silenciar a su perro azuzándole un gato (conseguí el gato atrayéndolo con un pescado podrido que usé en la entrada de la tienda del pueblo). Allí corrí a toda velocidad hacia el Este, Norte, Oeste, Sur y otra vez al Sur hasta que encontré las viejas ruinas. Entré y conseguí la rosa de los vientos que había en el arcón y la linterna de la mesa (la red parecía estar bastante suelta, así que tuve cuidado con ella) después, empleé la rosa con el timón que había al fondo de la pared. Con ello puse en funcionamiento la trampa que abría la puerta de subida al salón. Una vez allí puse el quinqué sobre la chimenea, lo que sirvió para abrir otra puerta secreta en la pared. Me interné por ella y aparecí en un tétrico observatorio; me acerqué al escritorio, donde vi la manivela que movería el telescopio, usé la manivela y aparecieron tres palancas en el suelo. Al mover la que estaba al sur cayó una bola de la lámpara. Todo era muy misterioso, me acerqué a la librería y vi el libro de ritos mágicos... entonces supe que lo que debía hacer era colocar la bola en el mapa estelar de la pared. Una puerta secreta se





abrió a mi lado, en el suelo de la habitación aparecía de nuevo el símbolo; era el momento de la última estatua y de su conjuro: "THO-NYA-CHT-TUR!". En ese momento aparecieron mis tres últimos enemigos. Fui apresado pero todavía podía utilizar la estatua de nuevo; mis captores estallaron en llamas mientras yo corría hacia fuera para no perecer consumido por el fuego. En la calle caí desfallecido al suelo.

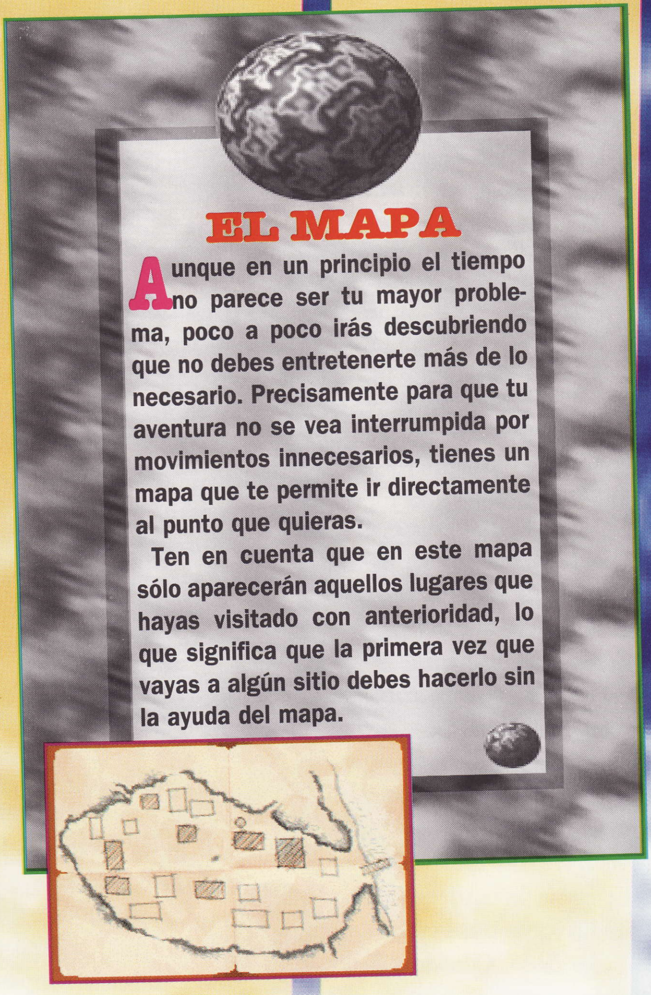
Cuando recuperé el sentido me encontraba de nuevo en mi habitación junto al doctor, le conté que había obrado en bien de la comunidad; él no ignoraba los hechos que estaban sucediendo en Illsmouth. Cuando se fue me dejó un mensaje: sin tiempo que perder tenía que ver a Underhouse.

A la salida me crucé con la señorita Pickott. Parece que me había ganado su amistad ya que me invitó para vernos esa tarde; le contesté que no era posible. Cuando llegué a casa de Underhouse la policía me buscaba; al parecer, la noche anterior había sido bastante sonada. "Bueno..." contesté sin saber qué decir; afortunadamente Underhouse me echó una mano. Cuando el policía abandonó la casa fue cuando me habló de Natawanga. Tras la conversación, me dirigí al viejo almacén de pescado.

Allí estaba de nuevo Bishop; al parecer el almacén estaba vacío, pero yo necesitaba entrar a toda costa; usé un palo que había en el suelo para abrir la puerta. Forcé el candado con el alfiler del broche que llevaba encima. ¡Allí estaba Curtis! Desgraciadamente no parecía en disposición de responderme; huellas de mocasines delataban al asesino, así que decidí seguir buscando pistas. Cerca de la chimenea pude encontrar el arco que Underhouse me había comentado; una marca de cuchillo sobre la mesa y una flecha escondida entre los tablones del suelo cerca de la pared izquierda junto a la entrada fue todo lo que pude conseguir.

Salí de allí con la única intención de encontrar a Natawanga. En un claro del bosque, junto al tocón de un árbol, usé la pluma y, mágicamente, fui atraído a la sencilla casa del indio. Natawanga era precavido y antes de actuar se interesó por mis conocimientos... Mic Macs, Yog Sothoth, 1834, la estrella, Dagón... todas ellas fueron preguntas fáciles para mí, no en vano había pasado por tantas penalidades y había aprendido tanto sobre el universo de Cthulhu.

El ojo en la tierra del que me habló el viejo hechicero no podía ser otro que el pozo de las afueras de la ciudad, así que fui hacia allí y descendí por sus húmedas paredes. Caminando a la derecha tuve que usar la pintura mágica. ¡No cabía duda de que



EL MAPA

Aunque en un principio el tiempo no parece ser tu mayor problema, poco a poco irás descubriendo que no debes entretenerte más de lo necesario. Precisamente para que tu aventura no se vea interrumpida por movimientos innecesarios, tienes un mapa que te permite ir directamente al punto que quieras.

Ten en cuenta que en este mapa sólo aparecerán aquellos lugares que hayas visitado con anterioridad, lo que significa que la primera vez que vayas a algún sitio debes hacerlo sin la ayuda del mapa.

había un ente maligno en aquellas aguas! Seguí caminando, no sin coger la lata de ácido que había en el suelo y otra vacía que se encontraba a su lado (sólo cogí "esas" latas) además de los pedernales que había unos metros más allá. En el centro de la sala había un pozo escondido en el suelo: allí usé mi lata vacía y conseguí nafta.

En la puerta del sur se encontraba el malvado hechicero indio, use la nafta y el pedernal para hacer fuego; antes de que Narackamaus pudiera reaccionar usé el arco y acabé con él. Cuando el hechicero desapareció, cogí las joyas que había dejado allí, volví a llenar la lata con nafta y usé la turquesa con el anillo que Natawanga me había dado. Cuando salí del pozo ya era de noche.

Bishop se encontraba aquella noche en el puerto. Como le dije, esperaba encontrarle allí. "¿Ha ido alguna vez a esa isla?" le dije señalando el pequeño islote que se encontraba junto a la costa de Illsmouth. Bishop parecía tener miedo, pero yo le increpé: "¿Debía hacer caso de una superstición?" pero Bishop no parecía demasiado interesado en ayudarme. "Son más fuertes que nosotros" le dije, tomé su barca y me dispuse a remar hacia aquella isla.

En la costa encontré una esmeralda y un rubí, además de un extraño acertijo en la pared de la cueva que me incitó a acercarme: lo resolví con facilidad con los siguientes movimientos:

Columna 3: abajo dos veces
Fila 4: izquierda una vez
Columna 2: abajo una vez
Fila 3: izquierda dos veces

La puerta de la cueva se abrió y entré en el templo maldito. Usé el rubí en la enorme estatua que se erigía en el centro de la sala y me coloqué frente a la estatua para emplear el aguamarina con el monstruo verdoso que emergió de allí. Cuando escapé de la ardiente caverna, Lord Boleskine estaba otra vez esperándome, volvió a darme su valiosa ayuda: tenía que ir al barco.

En la playa de Illsmouth me metí en la caverna a la que me habían llevado las corrientes. Aquella nueva gruta estaba tan oscura que me vi obligado a utilizar la lámpara (no tenía petróleo, así que usé la lata de nafta que llevaba encima). Cuando pude ver el interior descubrí el terrible nido de Gees (monstruos rosas) y ghouls (blancos) que aguardaban en su interior. En la primera cueva avancé hacia el Norte y después hacia el Oeste, donde hallé la salida. En la segunda cueva un asomo de luz destacaba justo en el centro.

Casas, mesas, cajones... ¡Regístralo todo!

Avancé hacia allí: amarrados en un pétreo poste de la cueva se encontraban los Webster; actué rápido para liberarlos (usé el ácido en la depresión del suelo en el centro de la caverna). Cuando reaccionó la bestia que estaba encerrada utilicé la esmeralda en el anillo de Boleskine y con ambas joyas (usé también la de Natawanga con la turquesa incrustada) eliminé al monstruo con un poderoso hechizo. Seguí los consejos de Boleskine y salí de aquel lugar a través de un pasadizo que encontré al noreste de la entrada que había usado.

Aparecí en el círculo de piedras de que tanto había oído hablar, el cometa estaba a punto de pasar por lo que rápidamente instalé mi trípode, mi cámara y monté las placas fotográficas. No sabía qué hacer exactamente con la mariposa que llevaba encima, así que la monté en la lente de la cámara. Con la lupa y la linterna generé el haz de luz que esperaba: cada punto en la roca estaba indicado con un color distinto. ¡En ese momento el cometa hacía su aparición! Rápidamente utilicé mis placas y fotografié al astro mientras éste lanzaba un pequeño meteorito con su diabólico contenido. Cogí el fragmento y utilicé cada una de mis piedras en los puntos de luz de las rocas: el diamante en el verde, el aguamarina en el azul, los pedernales en el rojo y el fragmento de cometa en el blanco; fue entonces cuando...



EL MUSEO DE LOVECRAFT

En la versión CD-ROM de este juego se incluye también lo se que se conoce como "el museo de Lovecraft".

Para ir al museo ejecuta el programa "MUSEUM" que está en el directorio raíz del CD-ROM. Durante el mismo estará disponible la barra de iconos de acciones, pero sólo se mantienen activas las opcio-



nes de mirar y de activar el panel de control.

El museo contiene una variada colección de objetos relacionados con los misterios que Lovecraft desarrolló en sus escritos. Cuadros, extraños objetos, noticias de periódicos, fotografías... visitar el museo es dar un paseo por los terroríficos mundos que él describió.

Todos los objetos encierran algún misterio, todos tienen una historia; desde cómo y dónde fueron encontrados hasta lo que representan en sí o para lo que eran usados.

Es más que recomendable visitar este museo antes de introducirse en una historia ambientada en el universo de Lovecraft. Cada objeto del museo guarda un secreto y hace que ciertos detalles de la historia cobren sentido, siempre sin dejar de aterrorizarnos ni un momento...

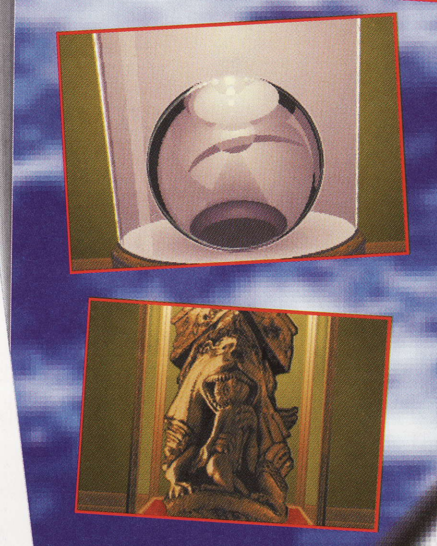


Gracias a este extraño anillo o a causa de él, a Juan Romero, obrero mejicano, le ofrecieron un papel... cósmico en una mina del oeste de los Estados Unidos.





Este es el más notable de los cuadros del pintor de Boston Pickard Upton Pickman.



PROTECCIÓN ANTICOPIA
(VERSIÓN DISQUETE)



Justo antes de empezar a jugar aparecerá la pantalla de la protección anticopia de este juego. Tendrás que localizar dos constelaciones de estrellas que te pedirá el juego dándote para ello sus coordenadas estelares.

Usa este mapa de estrellas para encontrar la constelación que se te pide y después, moviendo el cursor por la pantalla, colócalo encima del cuadrante adecuado y pulsa ENTER.

Repite la operación para localizar la segunda constelación que te pedirá el juego.

Tienes tres intentos por constelación para pasar la protección.

BLUE FORCE

Aunque eres un novato recién salido de la Academia de Policía, por tus venas corre la sangre de una de las más brillantes familias de policías. En tu corazón duerme el dolor de haber visto cómo tus padres eran asesinados. Ha llegado la hora de que se haga justicia, pero deberás enfrentarte a sangrientos criminales, jueces corruptos y enemigos desconocidos y mortales.


Creado por Jim Walls, ex-policía y autor de la saga de simuladores policíacos más renombrada.


Toda la crítica coincide: "el realismo conseguido en Blue Force ha hecho historia".


En Blue Force se reproducen con fidelidad y máximo rigor los procedimientos policiales.



PRÓXIMA ENTREGA

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT PG
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.



Un pueblo que no se atreve a descansar en la noche...



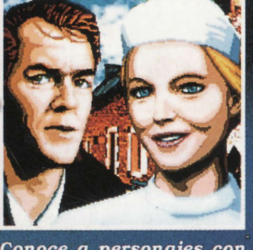
UNA AVENTURA DE LA LLAMADA DE CTHULHU



La noche te descubre a los habitantes de las tinieblas...

UNA AVENTURA DE LA LLAMADA DE CTHULHU





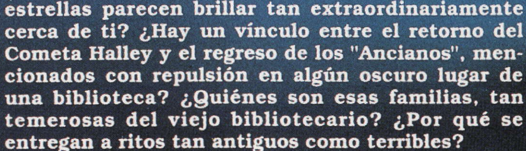
Conoce a personajes con interesantes cambios de humor...



Los objetos te pueden guiar...

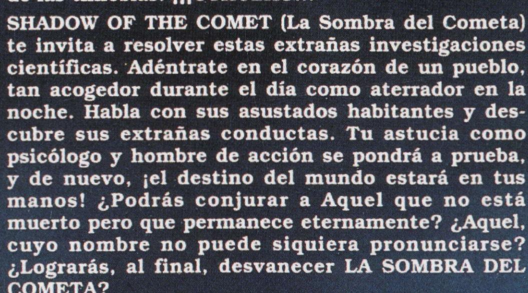
Es el año 1910. Bañado por la pálida luz del sol primaveral, el pequeño puerto pesquero de Illsmouth es uno de esos pueblecitos de Nueva Inglaterra donde el paso del tiempo parece no tener sentido. Pero las apariencias pueden engañar, y la paz y tranquilidad que reinan en este pueblecito ocultan una terrible verdad...

Entonces apareces tú, John Parker, recién llegado de Boston, convencido que los dibujos de Boleskine, el famoso científico que se volvió loco hace 76 años, ocultan un terrible secreto.



¿Existe en realidad una antigua cruz, escondida en el corazón del impenetrable bosque donde las estrellas parecen brillar tan extraordinariamente cerca de ti? ¿Hay un vínculo entre el retorno del Cometa Halley y el regreso de los "Ancianos", mencionados con repulsión en algún oscuro lugar de una biblioteca? ¿Quiénes son esas familias, tan temerosas del viejo bibliotecario? ¿Por qué se entregan a ritos tan antiguos como terribles?

La respuesta se encuentra en 7 letras que emergen de las tinieblas: ¡¡¡CTHULHU!!!



SHADOW OF THE COMET (La Sombra del Cometa) te invita a resolver estas extrañas investigaciones científicas. Adéntrate en el corazón de un pueblo, tan acogedor durante el día como aterrador en la noche. Habla con sus asustados habitantes y descubre sus extrañas conductas. Tu astucia como psicólogo y hombre de acción se pondrá a prueba, y de nuevo, ¡el destino del mundo estará en tus manos! ¿Podrás conjurar a Aquel que no está muerto pero que permanece eternamente? ¿Aquel, cuyo nombre no puede siquiera pronunciarse? ¿Lograrás, al final, desvanecer LA SOMBRA DEL COMETA?



Tus acciones quedarán automáticamente registradas en tu agenda

Asombrosas retrospectivas te revelarán cultos ancestrales...

UNA AVENTURA DE GRAN REALISMO

- Conoce a 40 PERSONAJES
- 90 PRIMEROS PLANOS animados
- 150 ESCENAS en 256 colores
- Música y EFECTOS DE SONIDO

50 HORAS DE SUSPENSE







Altaya